

RELACIONES CUERPO TECNOLOGÍA EN LA ESCENA TEATRAL*

BODY-TECHNOLOGY RELATIONS IN THE THEATRICAL SCENE

Álvaro Narváez Díaz**

*** Maestro en Arte dramático de la Universidad de Antioquia. Especialista en Artes de la Universidad de Antioquia. Investigador del grupo Hipertrófico Convergencia Arte y Tecnología de la Universidad de Antioquia. Director del grupo de teatro Ambulantes. Ha sido invitado a diversos congresos a nivel nacional e internacional. Actualmente se desempeña como docente investigador de la Universidad de Antioquia.*

RESUMEN

El arte y la ciencia conforman diversas maneras de construir los cuerpos, hasta encontrarnos hoy con mutaciones infinitas, con dispositivos y apéndices antes insospechados, con cuerpos multiplicados virtualmente, cuerpos mutados, alterados en su formas, en aleaciones plásticas y metálicas, cuerpos hechos de formas ya no necesariamente bellos sino emocionalmente seductores. Que superen la realidad, con una fragmentación de los ideales y cánones antes establecidos, expandiendo el sentido de belleza y sobre todo teatralizando la vida, haciendo de cada cuerpo un espacio particularizado, armado de múltiples ideales.

PALABRAS CLAVE

Arte, ciencia, tecnología, cuerpo, virtualidad, escena, máquina.

ABSTRACT

Art and science make up diverse ways of constructing bodies, with current infinite mutations, with unimaginable devices and plug-ins, with virtually multiplied bodies, mutant bodies, altered in their shapes, in plastic and metallic combinations, bodies not made up of necessarily beautiful shapes, but rather emotionally seductive ones. These bodies surpass reality, with a fragmentation of the ideals and pillars previously established, expanding the notion of beauty and above all theatricalizing life, making each body a particular place, armed with multiple ideals.

KEY WORDS

Art, technology, body, virtual, scene, machine.

* Ponencia realizada en el II Encuentro de Investigadores Universitarios en Artes Escénicas, Universidad de Caldas, octubre de 2009.

Recibido: agosto 2 de 2009, aprobado: septiembre 29 de 2009.

El cuerpo es y ha sido la gran pregunta del hombre, sus formas, ideales y maneras de relación nos ponen en el plano de un espacio de configuración mutable. Sobre el cuerpo recaen todas las intervenciones sociales, culturales, ideológicas, artísticas, médicas, técnicas, biotecnias. En él se reflejan las múltiples realidades. Es sobre el cuerpo, donde experimentamos y creamos nuestras naturalezas.

En él se configura la existencia, una existencia múltiple y ambivalente, no estamos conformes, por eso nuestro cuerpo es indefinido e inacabado, es moldeado y transmutado en múltiples aleaciones, lo intentamos categorizar pero siempre será masa cambiante e inestable, todos nos sentimos atraídos y seducidos por él, para tocarlo, sentirlo y sobre todo para transgredirlo, es el espacio sagrado susceptible de ser profanado, abierto, revisado, esculpido, desnudado, armado, reconstruido, trasplantado, reflejado, dibujado, fragmentado, rediseñado.

El cuerpo hoy parecería llegar a la transmutación total, sin embargo cada cultura y sociedad lo ha moldeado a partir de diferentes procesos de transfiguración, todas las culturas lo han intervenido de acuerdo a sus creencias e ideales. Vemos, por ejemplo, cómo en las *Mujeres jirafa* o Las Kayan, mujeres que pertenecen a la tribu Karen, situada a 40 km de Mae (Hong Kong), el cuerpo es transfigurado en un ritual sagrado donde son colocados unos aros metálicos en el cuello alargándolo hasta el punto de tener que vivir siempre con ellos, pues al quitar los aros se corre el riesgo de desnucarse. Muchas culturas han modificado el cuerpo con distintos elementos: *percings*, aros, alargamiento de

los miembros, entre miles de prácticas de transformación del cuerpo.

Estas prácticas buscan crear identificación entre los miembros de una sociedad generando diferencia entre grupos humanos y sobretodo crean espacios de identificación y reconocimiento entre sus miembros. Esta estilización del cuerpo es la construcción de imaginarios que configuran una memoria.

La manipulación y alteración del cuerpo causa incomodidades y conflictos, una sensación de malestar y placer que no podemos explicar; lo que es evidente frente a la manipulación del cuerpo es que sobre él recaen todos los sistemas de control y regulación. Son los mecanismos de poder quienes autorizan y regulan la manipulación, sobre él recaen las formas de control más atroces y los avances más profundos para preservar la vida, es el cuerpo el espacio de la creación y destrucción, es el lugar donde los ideales se prueban. Donde se controla, la existencia humana.

Del cuerpo se habla se propone y se imagina, pero cuando se actúa sobre él y se quiere modificar su "naturaleza" los cuestionamientos éticos y morales aparecen para desautorizar cualquier intervención. Hablar hoy de la clonación, de la nanotecnología y las aleaciones genéticas es como hablar de la disección del cuerpo en el Medioevo, o de develar el rostro de la mujer en algunas sociedades, es adentrarse en discusiones sin salida. Existe un pudor extraño y ambiguo sobre el cuerpo, nos es tan cercano y a la vez tan lejano, parece perfecto e imperfecto a la vez, es nuestro pero es configurado por el otro y para el otro.

El cuerpo nos asusta, angustia, mortifica y sobretodo nos incomoda por todos lados, es la angustia de sabernos mortales y efímeros la que nos da la autorización a generar intervenciones que busquen el mejoramiento y sobre todo la construcción de naturalezas, en las cuales se resguarde, potencie y mejore la existencia. Esto nos ha llevado a la búsqueda de un cuerpo ideal en sus proporciones y formas, y en ese trayecto la intervención del cuerpo con prótesis, aleaciones biotecnológicas, reflejos e imágenes que configuren una otra imagen de nuestra existencia, ha permitido la expansión del concepto de cuerpo llevándolo a los límites insospechados.

El cuerpo se ha abordado desde múltiples ángulos, aquí lo abordaremos desde la influencia del arte en la manipulación del cuerpo, en su relación con la máquina, la imagen virtual y finalmente en la relación del cuerpo y la tecnología en la escena teatral.

EL IDEAL DEL CUERPO Y LA INTERVENCIÓN TECNOLÓGICA

Cuerpo ideal que a fuerza de ser perfecto, de ser pensado se aleja cada vez más de su angustiada imitación, de sus cánones, de sus medidas rigurosas, de su mirada sensual y triunfante. Cuerpo ideal que ya no se compone de carne y sangre, de olores y flujos secretos, si no de ingeniosas aleaciones biotecnias, de complejos vitamínicos y modelados tortuosos. (Gonzales, 1994: 23).

Esas aleaciones no surgieron a finales del siglo pasado, quizás los elementos y herramientas de la actualidad posibiliten pensar en un cuerpo cada vez más cercano a un ideal, o al que concebimos como original, construido con productos y procesos cercanos a las formas, y texturas humanas; pero la búsqueda del cuerpo ideal ha existido siempre. Las indagaciones de un canon e idealización han trasegado la escena del hombre desde sus inicios.

Es el arte, antes que la ciencia quien por su relación con lo divino ha podido adentrarse en componer los derroteros e ideales del cuerpo. El artista ha hecho los estudios y las creaciones de cánones de proporción y belleza con los cuales se configuraba la imagen ideal del hombre en todos los aspectos de la vida. Un ideal inalcanzable que partía de los imaginarios que buscaban la inmortalidad y eternidad divina.

En el Capítulo 2, "Cuerpo ideal, cuerpo canónico" del libro *Corpus Solus*, J.A. Ramírez citando a J.J. Winckelmann habla de los mandatos del canon para la construcción de un cuerpo ideal en el arte antiguo.

La belleza de los dioses en la edad viril consiste en una fusión de la fortaleza de la madurez con la alegría de la juventud, indicada esta última por la escasez de nervios y tendones, poco marcados en edad temprana. Asimismo vemos en ello la expresión de la perfección divina, que no precisa de órganos destinados a la alimentación del cuerpo [...] Los héroes obtenían formas adecuadas

y aumentadas en determinadas partes. Adquirían sus músculos una brava reacción, y en caso de representar una acción violenta, todo su cuerpo parecía hallarse en tensión. Los artistas buscaban ante todo la variación [...] La imagen de los dioses es tan idéntica en todos los artistas griegos como si la prescribiese alguna ley [...] La ley la fijaban las más hermosas imágenes de los dioses, creadas por los grandes artistas y, como se creía en general, imitando extraordinarias apariciones que éstos habían contemplado. (Ramírez, 2003: 21).

Ese canon ha atravesado la historia y aunque se ha transformado, ha sido el derrotero para la configuración de las proporciones de la escultura y de la representación del cuerpo. Muchos modelos, formas y proporciones han marcado la historia de los cuerpos, múltiples modelos y proporciones del Este han aparecido, todas con la constante de dar forma a un modelo ideal de fortaleza y juventud, en una ambivalente relación de adultez pero con la imagen de una juventud rozagante, esa doble relación ha permitido que el modelo sea intervenido y transmutado en la búsqueda esencial de un ideal humano que supere sus imperfecciones y configure la idea de un súper hombre capaz de transgredir la muerte y alcanzar la inmortalidad.

No son las proporciones y cánones de belleza las que interesan al hombre es entender la figura para quebrantarla y mejorarla, para hacer posible múltiples mutaciones, que den respuesta a todos nuestros ideales de conquista.

Es aquí donde el arte y la ciencia se encuentran para alinear la idea de un cuerpo ideal transformado, intervenido, rediseñado, con el cual se superen los estados de dolor, para alcanzar el placer de lo divino.

Un cuerpo que vence la muerte y que reivindica la vida en múltiples formas. Que mejore los dispositivos de activación y que supla las deficiencias del diseño inicial.

El arte y la ciencia conforman diversas maneras de construir los cuerpos, hasta encontrarnos hoy con mutaciones infinitas, con dispositivos y apéndices antes insospechados, con cuerpos multiplicados virtualmente, cuerpos mutados, alterados en su formas, en aleaciones plásticas y metálicas, cuerpos hechos de formas ya no necesariamente bellos sino emocionalmente seductores. Que superen la realidad, con una fragmentación de los ideales y cánones antes establecidos, expandiendo el sentido de belleza y sobre todo teatralizando la vida, haciendo de cada cuerpo un espacio particularizado, armado de múltiples ideales.

CUERPO TECNO MUTADO Y MULTIPLICADO

Cuando Orlan interviene su cuerpo para hacer de él, obra, está diluyendo las barreras entre la ciencia y el arte. Surge la pregunta: ¿Quién es el artista, quién el cirujano? ¿Es ella la obra de arte? La pregunta no tiene lugar en su propuesta, ella rediseñó su existencia, no hay división en los saberes, ni en las identidades. Ella es una totalidad múltiple, es a la vez



Obra: "A serpente" U. Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) - Brasil, Fotografía: Andrés Uribe

compuesto tecnológico, plástico, metálico, así como múltiple pintura, obras e instalación artística. Está haciendo posible en su cuerpo el pasado, el presente y el futuro. En ella el ideal del cuerpo aparece súper puesto y mutado.

Orlan es la heredera de una rica tradición artística de cuerpos "construidos" o modificados mediante injertos más o menos imaginarios: las grandes obras de Marcel Duchamp (el gran vidrio y también *étant donnés*), los maniqués surrealistas... (Ramírez, 2003: 316).

Ella es el reflejo de nuestras angustias sobre el cuerpo, es la mutación, la desfiguración, que rebasa el ideal de belleza y se superpone a la muerte. Como Frankenstein. Rebasa la belleza y la proporción, pero da vida a todo aquello que yace inerte, es ella la obra de arte viva,

que sobrepasa la belleza para hacerla existir en su cuerpo.

El cuerpo siempre ha estado en un plano neutro digno de moldear, sea desde el ritual, el arte, o la intervención científica, no existe ya un cuerpo natural, es un cuerpo intervenido, evolucionado, transfigurado sin unidad e identificación, hoy los cánones de ideal y belleza se han reventado poniéndonos en el mundo de la exterioridad, el cuerpo habita, en sí mismo el pasado y el futuro. Configurando las formas de su existencia.

No se trata ya de que el cuerpo habite el espacio y el tiempo, sino que él mismo lo crea mediante síntesis kinestésicas: o, mejor dicho, esas síntesis se sitúan como espacios pre-temporales, escenas extra-cronológicas que producen y reproducen el tiempo. (Pardo, 1992: 264).

Orlan cambia su cuerpo no desde los materiales sino que altera su exterioridad biológica, su piel, su forma para habitar en su interior los múltiples tiempos. No conforma una unidad característica sino devenires constantes, moldeables y expandidos de múltiples identidades y tiempos.

El cuerpo es la obra, y sobre él recaen las dramáticas que configuran la escena. Es un cuerpo tecno mutado. Estilizado, teatralizado en su cotidianidad.

EL CUERPO TECNOLÓGICO EN LA ESCENA TEATRAL

En el libro *Clones, Ciborgs y Sirenas*, Orlando Mejía propone tres opciones de la transformación del cuerpo en la actualidad y dice:

El cuerpo humano está en el centro de la construcción de las tecnologías de punta: la revolución genética, la revolución cibernética y la revolución informática. Para las tres el cuerpo es una máquina neutra y moldeable. (Mejía, 2001: 53).

Cuando plantea que el cuerpo es una máquina neutra y moldeable nos pone en el plano del cuerpo del actor, cuerpo que a través de la historia ha sido manipulado y moldeado. Ha construido múltiples identidades y formas, pero hoy el actor no sólo construye identidades, configura espacios y tensiones, su figura se devuelve y su función es cada vez más cercana a la de un cuerpo indeterminado.

Si partimos de la premisa de un cuerpo moldeable, podemos adentrarnos en identificar hoy cómo funcionan esos tres estados en la escena teatral. Mejía plantea tres espacios. Uno interior (código genético), uno exterior (el ciberespacio y la realidad virtual) y uno simbólico (inteligencia artificial y los híbridos, hombre-máquina, los *ciborgs* y los *nanociborgs*) (*Ibíd.*).

De esos tres planteamientos hay algunas derivaciones que podemos ver en la escena teatral con mayor claridad, desde la interacción y no desde la palabra, más allá de las dramaturgias escritas; nos orientaremos en las relaciones cuerpo tecnología en la escena.

Enfocaremos este análisis en dos momentos en la relación con el juego simbólico: cibernética analizando los fenómenos de la prótesis, la relación cuerpo máquina y el cuerpo robot. Y terminaremos en la relación del cuerpo espacio con la multiplicación de la imagen, la realidad virtual, la realidad aumentada como espacios interactivos.

LA CIBERNÉTICA

Inventada por Norbert Winer en 1948 concibe la interacción del cuerpo humano y la máquina hasta un punto donde se logre la fusión. Cuando predomina la forma humana sobre los elementos mecánicos se denomina prótesis; cuando las partes mecánicas superan las partes humanas se denominan *ciborgs* y cuando la construcción es totalmente mecánica se llaman *robots*.

Esta relación entre el cuerpo y las herramientas que se adhieren a él, nos pone en el plano de un cuerpo armado por partes, pedazos de materiales moldeados que se tejen al cuerpo para mejorar, remplazar o contribuir al perfeccionamiento del cuerpo.

La prótesis ha sido utilizada en el mundo del arte de múltiples maneras, es y ha sido la forma para configurar un cuerpo plástico, estos dispositivos nos permiten construir un cuerpo mejorado, que construya cuerpos, de espacios y tiempos diversos.

La primera prótesis conocida es un dedo del pie artificial hecho de madera y cuero –que actualmente se exhibe en el Museo de El Cairo (Egipto)– descubierto por científicos ingleses. Se estima que la prótesis fue hecha entre los años 1000 y 600 a.C. y que es la prótesis más antigua en la historia de la Humanidad según investigadores de la Universidad de Manchester (Inglaterra) que esperan demostrar que el dedo gordo artificial del pie derecho es anterior en varios siglos a la prótesis de una pierna artificial que data del año 300 a.C. (Esa pierna había sido hecha de bronce y estaba depositada en el Colegio Real de Cirujanos en Londres).

Las prótesis han sido utilizadas desde los inicios del teatro quizás la más conocida sea la máscara, especialmente la máscara del teatro griego.

Aunque el origen de la máscara es religioso su uso vino a resolver varias dificultades prácticas. Sin máscaras de diferente diseño habría sido difícil que un actor desempeñara dos papeles.

Además, dado que la máscara se colocaba sobre la cabeza del actor, como un casco era más larga que su cara normal... podían verse con mayor facilidad a largas distancias en teatros en los que con frecuencia asistían 150000 espectadores. El orificio que representaba la boca abierta tal vez actuaba como una especie de megáfono. (Macgowan y Melnitz, 1994: 25).

La máscara era una prótesis o dispositivo que estilizaba el cuerpo del actor, junto con los coturnos y algunas otras tecnologías en el espacio escénico y edificio teatral, son los primeros elementos tecnológicos, que cumplen la función de crear identidades, de establecer la relación del cuerpo neutro, receptáculo de los personajes. Además de ser un dispositivo de interlocución con todo el auditorio. Es la máscara la proyección del cuerpo del actor donde se hace visible lo invisible.

Es la prótesis el elemento que da extensión al cuerpo y suple sus juegos y necesidades, son tecnologías que complementan el cuerpo en la escena, confundándose entre vestuario y utilería.

La máscara ha sido un dispositivo utilizado en múltiples estados del arte. En el siglo XX Ligia Clark crea las máscaras sensoriales. Elementos sensoriales que no son sólo, elementos visibles o de proyección, para que el espectador los admire, sino que se plantea ahora que el espectador entre en una relación con ellos, interactúe y experimente sensaciones con el dispositivo tecnológico.

Las máscaras sensoriales estaban confeccionadas con telas de

distintos colores [...] cerca de donde se situaba la nariz del usuario, cosió bolsitas de tela con semillas o hiervas destinadas a crear sensaciones olfativas. [...] eran herramientas destinadas a incrementar el ámbito de la experiencia. (Ramírez, 2003: 163-164).

La prótesis no es sólo el elemento de extensión del cuerpo como en la escena antigua, es sobre ese dispositivo tecnológico, donde recae la mutación del cuerpo máquina. Es en la prótesis donde se ubican los imaginarios y las emociones. Es en ella donde el actor construye su ficción, que será leída por el espectador como emoción.

La prótesis en la cabeza de la actriz tiene un pequeño tanque y dos grifos, su acción es abrir los grifos cuando el personaje va a llorar. Son lágrimas artificiales. El personaje pone su emoción en el artificio de la prótesis, es una extensión no del cuerpo sino de la situación interior del personaje.

La prótesis ha atravesado los procesos del arte, es una inserción tecnológica antigua pero hoy los materiales y los dispositivos macarrónicos expanden el uso de la prótesis, nos acercan cada vez más, a un cuerpo máquina y sobre todo generan usos antes insospechados.

Stelarc crea prótesis con dispositivos mecánicos y electrónicos, que potencian el cuerpo, los sensores e impulsos crean un tercer bazo configurando un cuerpo prótesis que se acerca a un cuerpo *ciborg* donde la prótesis mecánica se apodera del cuerpo y es re-potencializado.

CUERPO CIBORG

El *ciborg* es operado por el cuerpo humano pero el híbrido con la máquina diluye el cuerpo. La máquina es operada por el humano. Es un cuerpo en el que la naturaleza se rebasa.

La escena hoy nos conduce a expandir los procesos y la manera de acercarnos a la pieza teatral, no podemos hablar de la obra de teatro, hablamos de una escena teatral tecnológica, pues en su función dramática contiene los elementos de tensión necesarios para crear sobresaltos en el espectador, pero destituye todas las líneas de acción dramática, las relaciones humanas de conflicto y sobre todo anula la palabra como medio de comunicación. El hombre máquina transmuta sus sentimientos y configura encuentros y relaciones mas no desarrolla situaciones ni acontecimientos.

El espectador entra en estados de participación sensorial pero no necesariamente descubre una fábula que lo conduzca por una historia. No hay actor y espectador, son inter-actores. El actor se diluye totalmente y es rebasado por la máquina.

CUERPO ROBOT EN LA TEATRALIDAD

Survival Research Laboratories (SRL), fundada en 1978 por Mark Pauline, SRL de San Francisco es una red basada en la de los responsables que crean "espectaculares prestaciones mecánicas", donde "los seres humanos sólo están presentes

como público o de los operadores". Durante tres décadas, SRL ha sido una fuerza a tener en cuenta en todo el mundo, puesta en escena alucinante, producciones en las que el público está asaltado por los gustos de un radio-control a pie de máquinas equipadas con lanzallamas, un 16-pie Tesla Coil spurtting azul crepitar de chispas, un cañón de aire de gran chorro de distancia a las ventanas de cristal, o un aerodeslizador casero propulsado por cuatro de cuatro pies de los motores a reacción de largo pulso de deslizamiento caóticamente a través de la quema de asfalto.

Los robots son máquinas aún operadas por humanos a cierta distancia, los humanos están a una distancia, sólo los operan y dan pequeñas órdenes que desde telemandos, hacen mover las articulaciones de la máquina. Los robots en la escena son una especie de marionetas que se maniobran tras el teatrín, pero estos no necesitan componer gestos y transmitir emociones internas. Los robots son máquinas que conmocionan. Que hacen posible y real que una guerra pase por el escenario, que un gigante atravesase las calles; los robots escenifican un mundo hiperbolizado donde la máquina parecería triunfar sobre el cuerpo humano, donde la idea de cuerpo llega a su límite y se sobrepone a la carne y la sangre.

Los fluidos sanguíneos rojos son cambiados y transformados por fluidos negros y ocreos, combustibles cableados que movilizan a veces formas indeterminadas construidas para auto destruirse.

Las máquinas de *Survival Research Laboratories*, no pretenden nada sólo

conmocionar a un espectador que entra en catarsis a partir de la destrucción de las máquinas. Robots que en la escena muestran una batalla entre los cuerpos hasta llevarlos a la destrucción total. La utilización de cadáveres de animales que son manipulados por las máquinas nos develan una imagen presente, de un futuro cercano en el cual las máquinas se apoderan de los seres biológicos los transgreden y destruyen. El espectador aquí entra en estado de *shock*, las explosiones y las cruentas batallas develan sus emociones más destructivas y a la vez los temores más profundos, poniendo al espectador de frente con la disolución de la existencia humana.

Los robots son la configuración del cuerpo máquina que relega al hombre. Lo anula y elimina. Ya no hay cuerpo presente de los actores es la máquina contra la máquina. La destitución total del cuerpo.

EL CIBERESPACIO, LA IMAGEN VIRTUAL

Quizás la imagen virtual, multiplicada, proyectada y reflejada sea el uso más común de las nuevas tecnologías en la escena teatral.

Y aunque la idea de dibujar, y proyectar el espacio escénico no es nueva y esta ha atravesado, desde la invención del cine hasta la actualidad, la imagen virtual plantea una intervención del cuerpo desde su imagen real, que es mutada y multiplicada sin la brutalidad de las máquinas que destruyen el cuerpo. Es un cuerpo limpio, en el cual en su imagen se hacen visibles las aleaciones e intervenciones.

Un cuerpo que se recorre, un espacio inmersivo virtual donde se las sensaciones aparecen sin tener que mirar la estructura de sus huesos. Un cuerpo que mute desde la imagen y no necesariamente desde dispositivos mecánicos.

El tiempo sucesivo se convierte en un instante simultáneo que supera los límites de la geografía y del cuerpo. La realidad virtual crea cibernautas que solo requieren de su mente para navegar a través de las redes de silicio y su cuerpo de carne es remplazado por fotografías digitalizadas. (Mejía, 2001: 55).

Más allá de la navegación por la redes en la escena lo que vislumbramos, es un encuentro entre el cuerpo de carne y sangre con los espacios y cuerpos digitalizados. Las relaciones del cuerpo con la imagen proyectada encuentran un espacio de escenificación, donde la realidad se aumenta. Los espacios físicos se confunden con los espacios virtuales y hay un cuerpo multiplicado al infinito.

En el teatro y la danza han encontrado en la proyección y la interacción con la imagen, quizás el espacio de mayor desarrollo en la actualidad. La imagen humana ampliada, re- editada, o la de los espacios proyectados hacen que el cuerpo del actor se confunda en un juego virtual, en el cual su realidad se desplaza. Adonde su cuerpo pierde protagonismo y queda sumergido en su propia imagen. El actor deja de ser el protagonista pues se encuentra sumergido en su propia imagen, abrazándose a ella, diluyéndose en ella, consumiéndose a sí mismo y muriendo en ella.

Ya no hay un cuerpo real, hay cuerpos virtuales que se encuentran en el mismo plano de la existencia reflejando destellos de luz que revelan una imagen rediseñada del cuerpo.

El actor se sumerge en la imagen virtual que lo modifica y determina, el cuerpo real activa los dispositivos en el espacio. Y en la imagen proyectada sucede todo. Se mueve el espacio, se transgrede el cuerpo y se ve a sí mismo.

El espacio es virtual e ínter activo porque es el cuerpo quien lo activa y moviliza. Permite que el espectador se convierta también en actuante de la pieza y se sumerja y confunda en la obra.

Los hologramas, y figuras tridimensionales, comienzan a adentrar en el mundo virtual, al mismo tiempo la realidad aumentada, cobra más fuerza y se adentra en la cotidianidad construyendo imágenes digitalizadas, pero reproduciendo en la pantalla el espacio físico, real.

El cuerpo se ha diluido, pues, en sus imaginarios y tecnologías. Ha traspasado los escenarios de la realidad física y se adentra cada vez más a ser un cuerpo diluido en múltiples alteraciones tecnológicas.

Finalmente, la relación cuerpo tecnología en la escena teatral nos deja la sensación de una transformación y explosión total de las formas establecidas. Dando paso a múltiples planteamientos del arte, que en el siglo XX buscó por todos los medios diluir las fronteras entre el arte y la vida. Quizás hoy más que nunca en la historia el arte en general y en especial el teatro ha cedido su espacio de narrador de historias, de configuración de mundos, para dar paso a la inmersión de la realidad en la

ficción, destituyendo como decía Artaud al dios del teatro, la palabra dando paso a nuestra crueldad, para encontrar la libertad en el teatro y la vida, quizás hoy comencemos a encontrar en la vida y en la escena teatral eso que él buscaba cuando hablaba de la técnica:

Un Teatro que sea auténtica ilusión cuando despierte en el espectador precipitados de sueño, donde sus obsesiones eróticas, salvajismo, sus quimeras, su sentido utópico de la vida, las cosas y hasta los canibalismos desborden en un plano no fingido ilusorio, sino interior.

REFERENCIAS

- Gonzales. (1994).
- Macgowan, K. y Melnitz, W. (1994).
- Mejía, Orlando. (2001). *Clones, Ciborgs y Sirenas*.
- Pardo. (1992).
- Ramírez, J.A. (2003). "Cuerpo ideal, cuerpo canónico". En *Corpus Solus*.